Gabriele Riva

L'Orrenda Discesa di Beowulf

La presente edizione di soli 40 paragrafi partecipa al Concorso"I Corti di Librogame's Land 2009". ndA

0

Il tuo cavallo cammina nella neve, diretto verso la laguna. La luce della luna si riflette sul manto nevoso e crea un pallido candore su ogni superficie. Gli zoccoli non fanno rumore, solo un quasi impercettibile fruscio, come di foglie che cadono. Unfrid ti segue sul suo destriero; è stato l'unico ad avere il coraggio di accompagnarti. La cosa ti ha parecchio sorpreso, dato che solo due giorni fa, ubriaco, ti attaccò con le sue dure e menzognere parole, sicuramente dettate dall'invidia. Ti rinfacciava una tua bravata, in cui un tuo amico perse la vita; non fu colpa tua, ma di chi accettò la sfida, rispondesti. Riuscisti a rimetterlo a sedere, e sembra aver capito la lezione. Forse ora l'invidia è stata scacciata dall'ammirazione, chi può saperlo. Fatto sta, ti sta seguendo, carico come un mulo di armature, armi e attrezzi del mestiere. In fondo dev'essere un bravo ragazzo.

Tu sei Beowulf, "orso". Detesti il tuo nome, l'orso è un animale stupido, che farebbe di tutto pur di mangiare; però, è pur sempre il nome che ti hanno dato i tuoi genitori, e di conseguenza ti ci sei acquietato.
Sei un principe, ma non di questa terra che calpesti da giorni. Tuo zio è Hygelac, re dei Geati. Forse un giorno tu stesso sarai re, ma in questo momento ciò non ha alcuna importanza. Eri alla corte di tuo zio, in Svezia, quando hai sentito la notizia che un mostro terribile, Grendel, era penetrato nella reggia di un re danese, e aveva compiuto una vera strage. Qualcuno direbbe che fu cattiva sorte; palle, la sorte non esiste. Tutto deriva dalle nostre azioni. I Danesi sono gente superba, e non hanno mandato alcuna richiesta di aiuto. Ciononostante, hai deciso di attraversare i flutti del mare pur di affrontare questa bestia. Quando sei arrivato, sei stato persino minacciato da una guardia costiera: pensava che foste venuti per

attaccar battaglia coi Danesi. Valli a capire, queste genti. Hai sempre odiato i prepotenti, e i prepotenti orgogliosi sono i peggiori di tutti. Se stato accolto con diffidenza persino dal re, Hrothgar: metteva in dubbio i tuoi propositi, nella stessa stanza che poco tempo prima aveva visto decine di cadaveri, e ancora in quel momento potevi respirare il puzzo di sangue e sudore, sotto la cappa di vino e legna bruciata. Probabilmente ti credeva un esule.

Chi vi ha chiesto di venire qui, ti chiedeva Hrothgar. Nessuno, rispondevi tu. Ovviamente lui e la sua corte non capivano, ma per te il motivo era ovvio e naturale. Un uomo non è giudicato da ciò che è, da come nasce, dalle virtù che in sorte gli sono toccate, ma solo dalle sue imprese. Ma i Danesi sono gente superba, non concepiscono questo tipo di etica.

-Cosa vi fa pensare di poter sconfiggere quel demonio, che ha fatto macello dei miei migliori guerrieri?- vi chiese Hrothgar.
Avevi una voglia pazzesca di rispondere che tu eri più furbo, ma ti mordesti la lingua; invece rispondesti all'**1**.

1

Non sei nato lucente fra lucenti, forte tra i forti. Non sei figlio di un dio o di un demone, né hai mai posseduto un'arma magica. Tutt'altro: quando eri bambino eri piuttosto goffo e gracile, e i tuoi coetanei non perdevano occasione per umiliarti. Tuttavia tuo padre ti ha insegnato che la vita è un elenco di ostacoli da superare affrontandola a viso aperto. Nella tua lingua c'è una parola, *heimskr*, che indica quella particolare stupidità di chi non s'è mai allontanato da casa. Ebbene, ogni Geata ha imparato, a volte a proprie spese, che tu sei l'ultimo che si oserebbe tacciare di *heimskr*.
Non sei particolarmente fiero dell'essere un principe, la nobiltà è spesso solo una patina molto sottile: sei al contrario quasi vanitoso di ciò che hai appreso e di ciò che hai conseguito.

-Cosa vi fa pensare di poter sconfiggere quel demonio?-

La domanda di Hrothgar non era inopportuna, in effetti quali sono i tuoi talenti?

Inizi l'avventura con 15 punti di Resistenza, né più, né meno. Quando questi arrivano a 0, sei morto. Inoltre hai 5 punti da spendere nelle seguenti abilità (senza poterne spendere più di 3 per singola abilità):

***Sopravvivenza* di Skadi**
Ovvero, l'insieme di abilità e talenti necessari per affrontare la natura e le sue intemperie, la conoscenza del territorio, la rimembranza di quell'istinto primordiale che gli animale hanno per diritto di nascita, e che l'uomo può solamente conquistare dopo un lungo apprendistato. La bravura nel nuoto o nell'arrampicata derivano da questa abilità.

***Astio* di Thor**
Ovvero la capacità di combattere, brandire un'arma, di saper usare con agilità e forza un'arma in battaglia o in duello, o anche solo le nude mani; la conoscenza pratica e teorica della nobile Arte di ritorcere all'avversario ciò che lui augura a noi.

***Astuzia* di Odino**
Ovvero, la capacità di usare a fini pratici la tua mente; i Geati se ne fanno poco di sterili nozioni accademiche, quello che i Geati apprezzano è l'applicazione dell'intelligenza a fini pratici, quella perizia artigiana con cui operano i grandi guerrieri.

Questo rispondesti a Hrothgar. Vai al **3**.

2

Percorrendo la galleria, capti il fruscio di sabbia che cade nel vuoto. Orienti i tuoi sensi alla ricerca di una veloce spiegazione, e alla fine capisci l'origine del suono: i tuoi passi. Lungo il tratto che stai esplorando, corre in basso a destra una lunga fessura, come un taglio

nelle caviglie della parete. Muovendoti, sposti il sottile strato di sabbia che copre la pietra calcarea, e questa precipita nella ferita. Con un piede, calci un sassolino dentro il buco. Dal tempo che impiega a toccare il fondo, e dal suono che emette, evinci si tratti di una stanza non troppo profonda, piuttosto larga e con alcune strutture che frastagliano l'eco.
Ti abbassi e ispezioni la spaccatura: sembra essere troppo stretta perché tu possa passarci sdraiato. Non di molto, ma a meno di strapparti la prigione degli organi, devi rassegnarti a cercare un'altra apertura.

Se la tua *Astuzia* è 3, vai al **15**.
Altrimenti continua a leggere.

Concludi l'esplorazione del corridoio. Ci sono due passaggi tra cui puoi scegliere: uno più vicino all'ingresso, e uno più lontano. Riesci però a sentire l'odore del sangue di Grendel provenire dal primo.

Se scegli il primo tunnel, vai al **18**.
Se scegli il secondo, vai al **19**

3

I cavalli procedono nel freddo stellato della notte, e il terreno si fa sempre più paludoso e putrescente. A quest'ora e in questo luogo neppure gli uccelli s'avventurano.
-Non manca molto- avverte Unfrid da dietro.
Ma cosa successe dopo l'incontro con Hrothgar ?

Molte chiacchiere, la maggior parte a vuoto, alternando lodi e diffidenza. Qualcuno suggerì che avresti dovuto combattere corpo a corpo, senza armi. Era l'idea più idiota che avevi sentito da quando eri sbarcato, e la concorrenza non mancava.
Fatto sta che il re si fece convincere a lasciarti dormire nell'atrio

della sua meravigliosa reggia, Heorot, in attesa della bestia, con gli altri guerrieri rimasti.
Ovviamente non dormivi per davvero: più che tenere un occhio aperto, tagliasti corto e li tenesti aperti entrambi.

Ma dove dormisti, vicino alla porta o più in fondo, di fronte al camino?
Se dormisti in prossimità della porta, vai al **27**, se invece eri davanti al camino vai al **4**. Se la tua *Astuzia* è 2 o più, vai al **17**.

4

Dopo qualche ora, Grendel arrivò.
La porta era stata già divelta diverse volte, e oramai non poteva più essere considerata una difesa o un ostacolo. Per l'Orco fu difficile entrare quanto lo è per un bambino scostare una tenda. Ti aspettavi un animale che si gettasse a capofitto sfondando i muri, ma Grendel ti sorprese per la sua capacità di entrare senza emettere alcun suono. Probabilmente se fossi davvero addormentato, non ti saresti svegliato.

Tuttavia, l'apertura della porta permise al vento di entrare nella stanza, e le fiamme del camino tremarono, scosse dall'aria gelida. Ti alzasti di scatto, e in pochi istanti eri in posizione con scudo e spada. Grendel staccò di netto la testa ad un guerriero che ancora dormiva, e poi ti osservò per un breve istante, con quegli occhi simili a tizzoni d'inferno. Osservò te, fra tutti.

Si gettò contro gli altri con un'agilità insospettabile per un essere così grosso, usando un tavolo per mettere fuori gioco un gruppetto vicino a te. Lo scansasti a fatica, ma non rimanesti ferito. Ragionasti che era meglio osservare brevemente i suoi movimenti per capire meglio dove colpirlo. Vai al **8**.

5

Osservi Hrunting, che ancora dorme dentro il fodero. Rifletti che, se non ti è offerto un modo sicuro per superare il baratro infernale, te ne aprirai uno.
Noti una stalagmite molto alta alla tua destra: potrebbe essere abbastanza grossa da poter cadere fino alla sponda di fronte, come il tronco di un albero. Estrai Hrunting. L'afferri col entrambe le mani e ti posizioni dietro la stalagmite. Questa grotta maledetta perderà un dente, oggi.

Se il tuo *Astio* è meno di 2, purtroppo riesci a solo a far crollare la stalagmite sopra la tua testa, fracassandola. Tranquillo, nemmeno gli dei hanno gli occhi per vedere fino a qui; nessuno saprà della tua morte ignobile.
Se il tuo *Astio* è 2 o più, riesci a far cadere il pilastro della terra in modo perpendicolare al burrone, fino a farlo appoggiare violentemente sul bordo antistante. Sei riuscito a creare un ponte decisamente più solido di quello di madre natura.

Se sei ancora vivo, vai all'**Epilogo**.

6

Ti trovi di fronte all'ambiente più vasto che tu abbia visto da quando ti sei tuffato in quell'acqua salmastra. Ciò che risalta di questa enorme parte della grotta è lo strapiombo che l'attraversa da destra a sinistra: non ne scorgi il fondo, da cui salgono folate di caldi gas malefici e un calore insopportabile. E' abbastanza caldo da poterti ferire: usare la Corda, se ce l'hai, è fuori questione. Tuttavia, c'è un sottile ponte che collega la tua sponda al crostone di fronte, un sottile arco naturale di pietra che pare sia l'ultima vestigia della pavimentazione sopra questa bocca dell'inferno, e ora potrebbe fungere da ponte.

Il passaggio è uno... a quanto pare.

Intendi sfruttare la tua *Astuzia*? Vai al **11**.

Se invece vuoi scatenare il tuo *Astio*, vai al **5**.
Oppure vai al **25** se vuoi provare con la *Sopravvivenza*.

7

Dall'ingresso si dipana un basso corridoio di cui non riesci a scorgere la fine, più per il nero velo che avvolge i tuoi occhi che per la lunghezza del tratto.
Avanzi lentamente nella galleria, che percepisci essere in lieve discesa, tastando accuratamente il terreno per non inciampare; ma per quanto i tuoi occhi possano abituarcisi, l'oscurità è densa e fitta.
Dopo una decina di yarde, i tuoi sensi avvertono del movimento. Qualcosa di molto grosso. Anzi, il rumore è più quello di tante piccole creature!

Ora riesci a scorgere decine di piccole e lucide salamandre bianche come perle e con occhi cremisi: ti si avvicinano ratte e strette come un'unica massa pallida, come certi pesci dell'oceano. I tuoi pochi dubbi sulle loro intenzioni si frantumano quando il branco è vicino a sufficienza per lasciarti scorgere le bocche: sproporzionate, gigantesche per quei corpicini, e con una splendida fila di zanne appuntite. Nessuno animale ha buone intenzione con gli intrusi nella propria tana.
Il gruppo è troppo numeroso perché tu possa schivarlo o saltarlo...
Sfoderi la spada e provi a immaginare quanto tempo ci vorrà prima di massacrarle tutte.

Se hai con te la Polvere di Egwylac, vai al **16**.
Se la somma del tuo *Astio* e della tua *Sopravvivenza* è 4 o più, riesci grazie alla tua esperienza ad abbattere tutto il branco senza subire grosse ferite; altrimenti, impieghi ben 3 punti di Resistenza prima di aver spazzato via anche l'ultima salamandra luminescente. In entrambi i casi, procedi al **2**.

8

Avevi optato per un'armatura leggera, per riuscire ad aggirarti con superiore maestria negli interni della reggia. In effetti la tua agilità ti era tornata utile, ma i colpi li avresti sentiti. Un avversario umano ti avrebbe fatto sentire dolore. Grendel ti faceva ingoiare la bile. Fin la gabbia delle ossa aveva sentito l'urto contro lo spigolo.
Quindi meglio non farsi colpire.

Dopo esser finito contro il tavolo, tutti i guerrieri nell'atrio s'erano ormai destati, e già alcuni si lanciavano con cieco ardore contro il Nemico. Molto stupidamente, dato che questo riusciva con i suoi artigli a spezzarli in due come aghi di pino. Tuttavia, l'involontario sacrificio di questi stupidi coraggiosi ti permise di progettare la prossima mossa.

Era meglio attaccarlo dall'alto al **30**,
dal basso al **9**,
o provare preventivamente a colpirlo da lontano con qualcosa al **38**?
Se la tua *Astuzia* sommata al tuo *Astio* è 4 o più, vai all' **33**.

9

Stringesti ben salda nelle mani la lama dei tuoi avi. In un attimo, correvi verso Grendel che respingeva con facilità i disperati assalti delle ultime guardie danesi, lasciandoti alle spalle il rassicurante scoppiettare del camino. Ma a pochi passi dal bersaglio, ti lasciasti scivolare basso a fianco del Mostro, puntando dritto con la spada al polpaccio.

Se il tuo *Astio* è 2 o più ai al **26**.
Altrimenti, vai al **34**.

10

L'ascia volteggiò per la manciata di metri che ti separava dal Mostro,

ma il tiro era troppo lento e mirato al volto per poterlo sorprendere. Difatti, Grendel sollevò da terra un Danese, come un bambino afferra un balocco, e lo usò come scudo umano per parare il tuo lancio, rendendoti incolpevole causa del grande viaggio di quel guerriero. Intanto afferrò la spada di uno dei Danesi morti che lo circondavano e te la rigettò indietro, in un tiro di traiettoria simmetrica al tuo ma di violenza dieci volte maggiore.
L'ascia roteava orizzontalmente, quindi il tuo istinto fu di gettarti a terra, sollevando di scatto le ginocchia e lasciando che il peso del tuo corpo cadesse sul pavimento, la tecnica più veloce per ridurre di scatto la propria altezza da terra, che di solito si usa per evitare gli attacchi degli animali. Purtroppo non fosti così rapido: probabilmente il lancio avrebbe infilzato nel fegato la maggioranza dei guerrieri che conosci, ma non riuscisti a evitare un lungo taglio sull'avambraccio.
Perdesti 4 punti di Resistenza, meno il punteggio della tua *Sopravvivenza*.

Grendel ora avanzava verso di te, imponente e terrificante come una tempesta in pieno mare.
Se rotolasti a lato con una capriola bassa per cercare di colpirlo alle gambe, vai al **34**.
Se invece ti rialzasti, vai al **36**.

11

Il ponte di pietra è sottile, ma come ogni struttura ha dei punti deboli e dei punti forti. Se riesci a posare il tuo peso solo nei posti strutturalmente solidi, potresti riuscire a oltrepassarlo.
Ti avvicini fino all'inizio dell'arco: sembra forte quanto la furbizia dei Danesi. Cominci a posare i piedi sullo stretto passaggio, che è tuttavia sufficientemente largo da ripararti dalle folate bollenti che risalgono dalla gola. Devi identificare al volo quali sono i punti sicuri del ponte, altrimenti crollerebbe tutto quanto.

Se la tua *Astuzia* è 1, sbagli quasi subito, e il ponte si sbriciola. Con te sopra. Tranquillo, sarà una morte dolorosa da rapida.
Se la tua *Astuzia* è 2, sei a un passo dalla fine quando calpesti una zona portante. Il ponte crolla, ma con un balzo riesci ad aggrapparti a fatica sul crostone... con enormi sforzi, riesci a spingerti sulle braccia fino a metterti in salvo dall'altra parte, ma perdi 2 punti di Resistenza.
Se la tua *Astuzia* è 3, riesci a superare indenne l'arco.

Se sei ancora vivo, vai all'**Epilogo**.

12

Saldo sui tuoi piedi, ravvisasti negli occhi alieni di Grendel un odio così tenace, viscerale e primitivo, che forse solo una creatura dotata di intelletto può nutrire. Gli animali combattono per *sopravvivenza*, voi due combattevate per scelta. In quella lussureggiante reggia, svuotata dai suoi abitanti, tu e lui eravate due ospiti che vivevano del più primordiale istinto della natura: lo scontro.
In un attimo, avvertisti come la premonizione che quello sarebbe stato l'ultimo attacco, che avrebbe lasciato un solo visitatore a vedere la luce del sole filtrare in quella sala.

Ti posizionasti nella posizione di difesa più solida che conoscevi.
Non chiudesti gli occhi, ma gli eventi si svolsero in maniera così frammentaria e rapida, che fatichi ancora a rammentarli con precisione.

Ricordi la forte vibrazione dell'arma propagarsi sulle tue spalle. Il fiato nei tuoi polmoni che si esaurì nello sforzo che compisti. Ricordi le tue braccia trovare una resistenza, per poi sentirla sparire come il metallo rimbombava sul pavimento. Un urlo lancinante di un avversario dilaniato. Il suo braccio mozzato di netto dal busto far compagnia ai resti dei tanti Danesi che compirono quella notte il Grande Viaggio.

Avevi più o meno consapevolmente infilzato il punto più ferito di Grendel, e con una certa rotazione dei gomiti che molti Geati conoscono ma che pochi padroneggiano, avevi reciso ogni tendine e muscolo che teneva attaccato l'arto.
Grendel ruggì emettendo un suono che sembrava affondare nell'infinito. Dimostrando una volta di più una certa accortezza, capì che non avrebbe potuto in nessun modo guadagnarsi la propria *sopravvivenza* rimanendo a combattere, e quindi fuggì per quella porta che più volte aveva spalancato.
Tu non possedevi le forze quasi per restare vivo, figuriamoci per inseguirlo nel buio e nel freddo. Il tuo corpo ancora doveva sgonfiarsi dell'ardore, impetuoso e rapido ti batteva il cuore e ti si riempivano i polmoni. Ma nella tua mente si figurò un pensiero saldo e rassicurante.
Avevi sconfitto Grendel.

Vai al **20**.

13

Rotolandoti a sinistra ti sottraesti rapido all'impatto del suo mostruoso piede. Il colpo fece vibrare la pavimentazione, che emise un mormorio di agonia.

Vai al **12**.

14

(TUM!)

Questo è il rumore delle tue costole che si spezzano. Mentre scendevi, hai affidato il tuo peso ad un appiglio troppo liscio, e ti sei sfracellato al suolo. Ti sei rotto diverse ossa,e forse hai anche qualche ferita interna, di quelle da cui non si può guarire.
Perdi 11 punti di Resistenza.

Se non sei morto, hai delle Bende e vuoi usarle, ciascuna ti può far recuperare solo 1 punto di Resistenza, data la natura delle ferite.

Se la tua anima è ancora legata al tuo corpo, e non ai ridenti banchetti del Valhalla, vai al **6**.

15

Tuttavia ti accorgi di un particolare importante. Questa non è sabbia normale. Anzi, non è nemmeno *sabbia*. Non la sabbia che si trova normalmente in giro. Nella stanza da cui sei sbucato dal tunnel sottomarino, c'era solida pietra sotto i tuoi piedi. Anche qualche sassolino, certo, ma non c'era questo tipo di sabbia. Che poi, ripeti nella tua testa, non è sabbia.
In realtà, questi granelli sono più cristallini e colorati della sabbia di mare; questi granelli infatti sono *corindone,* un materiale estremamente duro. Se lo sfregassi contro una spada, questa si righerebbe. Ma forse non Hrunting che porti ora.
La tua mente di colpo ha un'illuminazione: sai come allargare la fessura.

Cominci a posare con delicatezza una manciata di corindone sulla lama di Hrunting, e poi sfreghi il suo nobile metallo sulla roccia che incornicia l'apertura. Non è un lavoro divertente, ma nel giro di una decina di minuti, hai smussato gli spigoli che non ti permettevano di passare nella stanza più in basso. Purtroppo, la fatica ti è costata 1 punto di Resistenza, ma è un prezzo ragionevole.

Ti sdrai praticamente per terra, e sgusci nelle ferita in basso. Il tuo corpo cade nel vuoto per circa cinque o sei piedi, ma quando ti rialzi, ti trovi di fronte ad uno spettacolo impressionante. Vai al **6**.

16

Ti ricordi del commento che Unfrid ti ha dato di questa misteriosa polvere, di cui nemmeno lui conosceva i dettagli. "Repellente".

Repellente? Ha detto "Non so, ma è repellente", oppure "Non lo so, è *un* repellente" ?
Diamine, non ricordi... non hai mai avuto la memoria delle parole.
In ogni caso, se esiste un momento per testarne l'efficacia, è questo! Qualunque cosa gli dei abbiano posto nel tuo fato, sarà stata una tua decisione, e non una frutto del beffardo caso.
Le salamandre fameliche si avvicinano inesorabili. Afferri il sacchetto, lo apri e lo rovesci sopra di te. Ne scende una pesante polvere verdognola, che ti imbratta i capelli, le spalle, il viso. Ha un odore acido, pestilenziale.
Con le mani te la sfreghi su qualsiasi parte del corpo che riesci a raggiungere prima che le salamandre possano avventarsi su di te.

Ma quando il pallido branco ti arriva ai piedi, senti gli esseri scivolarti intorno alle caviglie, come rugiada sulle foglie: per una volta nella vita, Unfrid ha avuto ragione. Niente male per un Danese.

Passa quasi un minuto prima che l'ultima salamandra ti superi, ti giri e le osservi proseguire per la sala di ingresso. Vai al **2**.

17

Dormire vicino alla porta non era una buona idea. Non appena il Mostro fosse entrato, avresti avuto poco tempo per approntarti allo scontro, probabilmente sacrificando il primo colpo. Meglio sdraiarsi vicino al camino.

Se dormisti in prossimità della porta, vai al **27**, se invece eri davanti al camino vai al **4**.

18

Nel momento in cui attraversi il passaggio ed entri in questa nuova porzione della grotta, sei colpito dall'acre puzzo di carne in putrefazione. Sei vicino a Grendel, e le sempre più numerose tracce di sangue non fanno che confermarlo.

Tuttavia, scopri che il Mostro non è il solo che dimora in queste gallerie: in un angolo scorgi un essere dall'apparenza anfibia che dorme sul fianco. Ha una forma a barile, con la vita molto più larga del resto del busto, e la faccia piatta e dai lineamenti alieni. Potrebbe essere un animale notturno, ma rifletti hai completamente perso il senso del tempo, e ignori se è notte o giorno.
Ad ogni modo non puoi rischiare di scontrarti con quest'essere da sveglio, devi cercare di trafiggerlo ora alla gola, con un solo preciso affondo.

Se la somma del tuo *Astio* e della tua *Astuzia* è 3, riesci a ucciderlo senza che abbia il tempo di difendersi e colpirti.
Altrimenti, il mostro anfibio avverte i tuoi ultimi passi e, prima di d'esser massacrato, riesci con una zampata a ferirti il braccio: perdi così 3 punti di Resistenza.

Dopo esserti così assicurato di aver ristretto il cerchio degli ospiti sgraditi in terra di Danimarca, prosegui nella discesa nel cuore della terra, al **6**.

19

Arrivi in un antro della grotta molto più ampio del passaggio che hai attraversato. La prima cosa che colpisce i tuoi occhi è l'insieme di sfiatatoi e geyser che dipingono di fumo giallastro l'aria del posto. Ritmicamente, queste bocche di roccia sfiatano rabbiosi sbuffi di aria venefica. Dalla tua posizione vedi dipartire alla tua sinistra un crostone che porta ad un'apertura sita più in alto rispetto a te: dalle correnti d'aria si direbbe che porta verso l'entrata della grotta; invece, attraverso la nebbia serpentina, in fondo alla sala vedi una breccia che pare puntare verso il basso, verso il cuore di questa roccia.

Se vuoi andare verso l'apertura in alto, vai al **28**.
Se invece hai il coraggio di attraversare la sala dei soffioni, vai al **21**.

20

Intermezzo

Il vento s'è alzato, e ora la neve comincia aspra a scalfire il tuo viso. Il tuo elmo, nonostante abbia subito i peggiori fendenti del metallo, non ti ripara da dei miseri fiocchi.
La notte è gelida, di solito nessuno viaggia a quest'ora o con questo tempo. Ma il tuo ammonimento al consiglio dei Danesi è stato inequivocabile: bisogna finire Grendel *ora*, quando esiste ancora la certezza del vantaggio. Con il braccio di Grendel come trofeo, nemmeno re Hrothgar in persona avrebbe potuto smuovere l'ammirazione e la gratitudine che la sua corte provava verso di te. Hrunting ti ha riferito che c'è stata persino una grande festa in tuo onore: non hai potuto assistervi in quanto hai approfittato della giornata per riposare e medicarti; in tal modo, hai recuperato fino a 8 punti di Resistenza.

I passi felpati degli zoccoli scandiscono la strada che porta alla lugubre laguna. Hrothgar ha detto che alcuni abitanti delle campagne hanno visto, nelle prime ore dell'alba, un mostro vagabondo aggirarsi vicino ad una palude a poche ore di viaggio dalla reggia, e aveva già mandato de cacciatori ad accertarsene. Il tuo istinto parla chiaro: Grendel.
Ferito nel corpo, cerca di portare lo scontro sul suo terreno. Spera di sfruttare un terreno di scontro a te alieno.
Ce l'ha un onore da ferire, Grendel?

La laguna è infine giunta dinnanzi a te. L'acqua salmastra emette vapori e fuochi fatui.
-E' qui che i cacciatori hanno visto svanire il mostro.- ti dice sommessamente Unfrid. Il freddo è pungente, e la neve affilata. Scende dal cavallo e scaricando gli attrezzi continua: -Non sappiamo se c'è una caverna sotterranea...-
Ma è l'unica possibilità. Le tracce scompaiono nelle acque nere, e hai incontrato i cacciatori che inseguivano il Mostro Vagabondo: uomini in gamba seppur Danesi, lo avrebbero inseguito in capo alla barba di Loki, se ci si fosse spinto; se avesse solo attraversato la laguna, se ne

sarebbero accorti.
Devi immergerti nell'acqua, e pregare gli dei che ci sia effettivamente una caverna laggiù, raggiungibile solo dallo specchio velenoso.

Unfrid ha finito di scaricare il cavallo, e ti mostra quello che ti sei portato dietro, nella possibilità che potesse tornarti utile. Il coltello ricurvo è una scelta obbligata: potresti non avere il tempo e lo spazio per brandire la spada.
Con queste correnti, puoi portare con te solo altri 2 Oggetti. Con ulteriore peso, rimarresti vittima dei flutti fatali. A te la scelta:

una Fune (purtroppo le sue dimensioni contano come 2 Oggetti)
2 Bende (se ne usi una, recuperi 3 punti di Resistenza; ciascuna conta come un oggetto)
un sacchetto di Polvere di Egwylac ("*Che cos'è?*" "*Non so, repellente...*")
un Pezzetto d'Aglio
una Vescica di maiale piena d'aria
una Freccia con la punta d'Argento
un Balsamo Lenitivo
un Orecchino Rosso
e infine un Acciarino

Dopo aver scelto ciò che ti occorre, Unfrid ti porge un oggetto che teneva separato dagli altri; è ancora avvolto nel cuoio, ma la forma lunga e l'evidente peso suggeriscono ai tuoi pensieri di cosa possa trattarsi. Da quella prigione d'oggetti, Unfrid libera la più bella spada che tu abbia mai visto. La lama emana dei riflessi azzurrini, l'elsa è d'oro rossiccio, riccamente decorata di rune per tutta la sua lunghezza.
-Questa è Hrunting, ed è un omaggio di Hrothgar.-
Te la porge e noti che è perfettamente bilanciata e maneggevole. Decisamente un regalo gradito.

Ringrazi Unfrid per averti accompagnato, lo congedi, e ti getti nella

laguna lugubre, mentre lui accende un fuoco e si prepara ad aspettarti.
Da qui in poi, saranno solo il tuo arbitrio a aiutarti.

Nuoti al **40**.

21

Avanzi a grandi passi attraverso la distesa di geyser: cerchi di passare su quelli che hanno appena emesso il loro soffio, ma in realtà non esiste un metodo per capire quale sarà la prossima bocca a soffiare.
Hai già superato la maggior parte dei soffioni, quando il geyser esattamente di fronte a te sprigiona una violenta raffica di gas rovente, che investe in pieno il tuo petto. Perdi 6 punti di Resistenza: puoi recuperare 1 punto se la tua *Sopravvivenza* è 2 o più, dato che identifichi dei funghi in grado di lenire il dolore ustionante alla pelle. Se hai il Balsamo Lenitivo, puoi recuperare 2 punti (quindi 3 punti se la tua *Sopravvivenza* e 2)

Alla fine, giungi alla fine di questa discesa infernale, e vai al **18**.

22

In un attimo, Grendel sollevò il ginocchio destro, pronto a spappolarti con la sua sterminata gamba.

Ti rotolasti alla tua destra al **39** o alla tua sinistra al **13**?

23

Riaffiori!
Le tue braccia fuoriescono dall'acqua e s'aggrappano istintivamente

alla pietra per aiutare il resto del corpo a uscire. Hai faticato molto, e una volta all'asciutto, ti sdrai per terra a riprendere fiato, mentre nella tua mente accecata si fa largo una massa di spezzate immagini.
Il tempo di normalizzare il fiato; di dar modo ai muscoli di distendersi. Solo gli stupidi non lasciano tempo al proprio corpo di riposare. Anche il fabbro sa che il martello più resistente può rovinarsi se lo si usa troppo.

Se in uno stanzotto. Davvero, un buco largo giusto qualche piede. Grendel di sicuro non passa da qui quando fa ritorno a casa. Le pareti dell'antro sono rivestite da un sottile strato di muschio, che emana una fievole luce giallognola. Intorno a te, nessuna traccia di mostri o pericoli. Davanti a te, c'è un passaggio che porta ad un'altra camera.

Non potendo e volendo tornare indietro, entra nella prossima camera al **19**.

24

Entrando, compi pochi passi prima di notare che il terreno termina letteralmente sotto i tuoi piedi, aprendo un oscuro baratro. Di fronte a te una parete rugosa e impenetrabile, e fra lei e te, il vuoto. Un abisso che prosegue verso il basso per una distanza indefinibile.
Devi capire fin dove arriva: prendi un sassolino da terra, e lo lasci cadere.

(*toc*!)

Il fondo è solido, niente acqua... e dall'intervallo di tempo, desumi che il burrone scende per circa dieci - quindici yarde.
Ma chi ti obbliga a scendere verso l'ignoto? Semplice. Sulla parete di fronte a te, vedi distintamente segni di artigli e sangue. Grendel stavolta è passato di qui: questa è la via più breve per il suo covo.

Se hai una Fune, o se la tua *Sopravvivenza* è 3, vai al **6**.
Se non hai una Fune, e la tua *Sopravvivenza* è 2 o meno, ma vuoi

comunque provare a scendere, vai al **14**.

25

Il ponte di pietra non è abbastanza solido da sopportare il tuo peso. Il tuo istinto ti suggerisce di fare affidamento solo sulle tue abilità, senza che elementi esterni possano variare il risultato. Devi saltare.
Il baratro è largo otto o nove yarde: il salto è difficile, ma non impossibile.
Ti volti e torni indietro fino alla parete, così da guadagnarti terreno sufficiente per una rincorsa. Un bel respiro, e scatti. Una falcata. Due falcate. Tre falcate. Stacco.
Ora sei a mezz'aria sopra il bollente cuore della terra.

Se la tua *Sopravvivenza* è meno di 2, il tuo salto è troppo corto, e finisci dritto nel burrone. Il calore ti uccide ancor prima di sfracellarti sul fondo.
Se la tua *Sopravvivenza* è 2, riesci ad aggrapparti a fatica sul crostone... con enormi sforzi, riesci a spingerti sulle braccia fino a metterti in salvo dall'altra parte, ma perdi 2 punti di Resistenza.
Se la tua *Sopravvivenza* è 3, il tuo balzo è poderoso, e raggiungi senza fatica la sponda avversa.

Se sei ancora vivo, vai all' **Epilogo**.

26

Gli occhi di Grendel s'accorsero del tuo slancio un istante troppo tardi: il tuo impeto fu tale che la lama fu sospinta dentro il titanico muscolo, forzando il Figlio di Caino a un inumano grido mentre zampillavano schizzi di sangue. Tu scivolasti dietro di lui, purtroppo disarmato. Ma al tuo fianco notasti una spada di fianco a un Danese squartato. L'afferrasti senza pensarci due volte.
Tuttavia la ferita non rallentò Grendel, ne alimentò anzi il furore. Rialzandoti, ti rendi conto di essere l'ultimo sopravvissuto della stanza. E anche Grendel se ne accorse.

Le pareti e il pavimento disseminati di cadaveri, la bella reggia di re Hrothgar odorava come la tana di un orso feroce.

Ma ora Grendel stava avanzando verso di te. Gli corresti incontro al **36**, o lo aspettasti al **12** ?

27

Dopo qualche ora, Grendel arrivò.
La porta era stata già divelta diverse volte, e oramai non poteva più essere considerata una difesa o un ostacolo. Per l'Orco fu difficile entrare quanto lo è per un bambino scostare una tenda. Ti aspettavi un animale che si gettasse a capofitto sfondando i muri, ma Grendel ti sorprese per la sua capacità di entrare senza emettere alcun suono. Probabilmente se fossi davvero addormentato, non ti saresti svegliato.

Non appena entrato nella casa, però, fu per lui questione di poco scegliere la preda più vicina. Facesti in tempo solo ad alzarti di scatto ed afferrare l'elsa della tua spada che il tuo avversario ti aveva già rifilato un calcio terribile, che ti costò ben 5 punti di Resistenza. Bastardo.

Il calcio ti mandò contro un tavolo, ma riuscisti a cadere bene, senza compromettere il tuo rialzo. Vai al **8**.

28

Sbuchi in un lungo tunnel, abbastanza stretto e col soffitto abbastanza basso. Dalla tua posizione la galleria è in salita, e in fondo vedi della luce, e avverti un'umidità maggiore: probabilmente di là si arriva all'uscita dell'altra diramazione subacquea. Non ti servirebbe a nulla andare di là.. Grendel è in fondo, nelle profondità della terra, ne sei sicuro.
Sei a circa metà tunnel quando alla tua destra si apre l'ingresso per un'ulteriore stanza della grotta.

Se vuoi entrare, vai al **18**.
Oppure puoi tornare indietro, nella stanza dei gas, al **19**

29

Hrothgar si toglie la maschera, e tu noti con orrore che in realtà si tratta del Malvagio Re Scheletro, il tuo peggior nemico!
Afferri la spada con entrambe le mani e fracassi un colpo violentissimo contro il cranio di Hrothgar. Il povero re non può far altro che rispondere con uno stiletto, mirando al tuo torace. Tu riesci a scansarlo, ma ecco che una delle guardie danesi estrae un fucile mitragliatore, e spara all'impazzata alla tua schiena. Ovviamente non sa che tu sei invulnerabile, e quindi fai in tempo a girarti e ucciderlo con un super-soffio.
Quindi ogni guardia del palazzo ti si avventa contro, ma i tuoi mitici superpoteri sono troppo per i loro miseri cannoni laser. Dopo averli sconfitti tutti, ti levi l'armatura mostrando la tua tutina blu con la "B" rossa sul petto; con il tuo sguardo laser apri una breccia nel tetto della reggia, e ti libri in volo, pronto ancora una volta a salvare il mondo.

30

Mentre Grendel era distratto, salisti sul tavolo contro cui avevi appena incidentato, con due rapidi passi lo percorresti in lunghezza fino a spiccare un balzo a due piedi, spada tratta verso l'Abominio. Non urlasti, era meglio cercare di sfruttare quel minimo di sorpresa in cui potevi sperare.

Se il tuo *Astio* è 3, vai al **26**,
altrimenti vai al **34**.

31

Ad un tratto noti che esiste una corrente discendente in un punto

vicino alle pareti dell'isolotto. Allora capisci come fa il Mostro a "scomparire" ogni volta, e a non farsi trovare ogni volta che è cacciato: una grotta.
Una grotta con un accesso subacqueo.
La erra dei Geati è disseminato di laghi, ce ne sono più di quanti una persona non erudita possa ricordarne. Ti è capitato di scoprire a volta delle grotte subacquee che sfociano poi all'asciutto, sopra il livello dell'acqua. I ladri e i criminali non li usano, troppo perigliosi e difficili da raggiungere con tesori e refurtiva. Ma gli uomini fuori norma e i mostri li adorano. Grendel è un mostro. E tu sei un uomo fuori norma. Pare che l vostro scontro sia parte dell'incedibile corso degli eventi, ordito in concerto dagli dei e dai mortali.

Ad ogni modo, spesso a queste grotte si accede tramite delle correnti favorevoli che aiutano nel lungo percorso sott'acqua. E tu sei proprio in mezzo al tipo standard di "corrente d'accesso". Devi solo prendere una bella boccata d'aria, tuffarti sotto la superficie dei flutti, e cercare di non perdere l'orientamento.

Ti immergi!
Anche in profondità, l'acqua è sempre calda come vapore: tuttavia, s'è fatta sufficientemente limpida per permetterti di vedere dove stai nuotando. La corrente punta in un'apertura nel crostone roccioso dell'isola, una ferita nel fianco del gigante. L'entrata della grotta.
Con ampie bracciate entri nel tunnel che ne diparte: punta in alto, ma è molto stretto e le pareti sono spezzate e frastagliate. Fatichi per rimanere al centro della corrente e non urtare le taglienti pareti. Sei come un tronco che si dipana nella rapide di un fiume. Speriamo almeno di essere più agili di lui.

Se la tua *Sopravvivenza* è 2, controlli i tuoi movimenti con maestria fino alla superficie.
Se hai con te la Vescica, puoi usarla per saziare la tua sete d'aria abbastanza per poter seguire il flusso con calma.
Se la tua *Sopravvivenza* è 1, e non hai la Vescica con te, la tua urgenza di risalire in superficie inficia la tua abilità nel nuoto: gratti

il fianco su una stalattite appuntita, e perdi 2 punti di Resistenza.

Attento! La galleria si biforca! Devi decidere rapidamente quale dei due tunnel prendere, e senza alcun riferimento sull'avvedutezza della tua scelta.

Se scegli il tunnel più a destra, vai al **37**.
Se scegli invece quello più a sinistra, vai al **23**.

32

L'ascia lo colpì alla spalla sinistra, procurandogli non ferite rilevanti, ma quel dolore necessario per dare a te il tempo di pensare alla prossima manovra.

Vai al **9**.

33

Più l'albero è grosso, più rumore fa quando il taglialegna lo abbatte. Attaccandolo dal basso potresti fargli perdere l'equilibrio, e magari assestargli qualche fendente in un punto vitale. Attaccarlo dall'alto significa esporsi alle sue smisurate braccia. Colpirlo da lontano non sarebbe servito: eri troppo lontano.

Ma tu lo attaccasti dall'alto al **30**, dal basso al **9**, o da lontano al **38**?

34

La manovra era troppo rischiosa, e tu forse avevi fatto un passo di troppo prima del grande slancio, fatto sta che Grendel ebbe tutto il tempo di respingerti schiacciandoti a terra con un'artigliata della mano destra, come un orso che si libera di un cane da caccia. Ti proiettò prima che tu potessi scalfirlo in qualche modo e l'impatto con le assi del pavimento della reggia di Hrothgar ti causarono la perdita di 2 punti di Resistenza.

Eri temporaneamente alla totale mercé del nemico e la paura s'impossessò di te. Era una reazione normale. Il guerriero senza paura esiste solo nelle leggende dei cantastorie. Anzi, in un anfratto del tuo cuore realizzasti che in quell'istante stavi provando ciò che tanti avversari hanno provato a causa tua. In un certo senso, tu e Grendel eravate uguali.

Ma non era momento di tali astratte riflessioni: non avvertivi alcun suono o movimento al di fuori di voi due, segnale che probabilmente eri l'ultimo sopravvissuto del gruppo che aveva sfidato Grendel. Il mostro ti fulminò col suo sguardo, e in un attimo percepisti le sue intenzioni: eri a terra, con la tua spada lontana qualche braccio, a sinistra del nemico e pericolosamente vicino ai suoi piedi.

Vai al **22**.

35

Non capisci davvero come approdare sull'isola: le pareti sono lisce e scoscese, e dopo aver nuotatoci intorno per una buona mezz'ora, scopri con orrore che non esistono nemmeno spiagge.

Per la fatica perdi 1 punto di Resistenza.

Vai al **31**

36

Raccogliesti tutte le tue forze, sollevasti l'arma dei tuoi padri e ti gettasti a tua volta contro l'Abominio!
Il tuo ardore però non era destinato ad altrettanta ricompensa; la forza e la massa fisica di Grendel era nettamente superiore alla tua, e nonostante fosse la tua spada ad impattare, non assorbì il colpo.
In un attimo, fosti travolto a terra, perdendo 2 punti di Resistenza.

Vai al **22**.

37

Riaffiori!
Le tue braccia fuoriescono dall'acqua e s'aggrappano istintivamente alla pietra per aiutare il resto del corpo a uscire. Hai faticato molto, e una volta all'asciutto, ti sdrai per terra a riprendere fiato, mentre nella tua mente accecata si fa largo una massa di spezzate immagini.
Il tempo di normalizzare il fiato; di dar modo ai muscoli di distendersi. Solo gli stupidi non lasciano tempo al proprio corpo di riposare. Anche il fabbro sa che il martello più resistente può rovinarsi se lo si usa troppo.

Appena ti sei ripreso, puoi guardarti intorno e osservare finalmente dove sei capitato: il tunnel d'acqua spunta nel pavimento roccioso come un pozzo, praticamente perpendicolare al terreno. Ti trovi in una vera e propria grotta; le pareti sono lisce, forse modellate dall'erosione dell'acqua, probabilmente un tempo più alta di quanto sia adesso, o forse cesellate da mani non umane. Non si sentono rumori, se non i limpidi echi di gocce che cadono ritmicamente dalle stalattiti. Il soffitto è molto alto, e la fioca luce che esce di riflesso dall'acqua non ti permette di osservarlo bene. In effetti le dimensioni della grotta sono titaniche: da fuori l'isolotto non traspariva questo lavoro di Giganti.
Da questo ingresso enorme vedi due aperture: una sul lato destro, e una di fronte a te. Per terra noti delle tracce dirigersi verso il passaggio dritto davanti a te: non sono fresche, ma potrebbero appartenere a Grendel.

Dai un'occhiata al tuo equipaggiamento: tutto sembra in ordine, ma se ti sei portato dietro un Acciarino, questo si è bagnato e ora è inutilizzabile. Che cosa volevi fare con un *acciarino* in una grotta *subacquea*?
Ora è il momento di scovare Grendel.

Se vuoi andare verso l'apertura a destra, vai al **24**.

Se invece preferisci l'apertura che hai davanti, vai al **7**.

38

Vedesti un'ascia decorativa appesa al muro dietro di te. L'afferrasti e la scagliasti con forza e precisione verso il mostro, ancora temporaneamente distratto dagli assalti degli altri guerrieri.

Se il tuo *Astio* è 2 o più, vai al **32**, altrimenti vai al **10**.

39

Rotolandoti a destra andasti contro la sua gamba sinistra, ponendo prematura fine al tuo tentativo di evasione. Grendel non riuscì a schiacciarti in pieno, ma il suo attacco centrò il tuo braccio sinistro, infliggendoti una ferita che ti tolse 3 Punti di Resistenza. Gli assestasti un rapido fendente sull'inguine, giusto per procurargli un po' di dolore, distraendolo dalla tua veloce fuga da quella perigliosa posizione.

Il Mostro urlò di rabbia e in effetti la tua evasione riuscì precisamente come avevi pianificato.

Vai al **12**.

40

Ti fai largo a bracciate nell'acqua sanguigna e torbida: calda, un calore quasi innaturale e alieno. Persino la luna si nasconde dietro le nuvole, quasi sentendosi in colpa per avervi guidato fino a questo maledetto specchio d'acqua.
Intravedi quella che sembra essere un'isola: un ammasso di roccia

che fuoriesce dalla superficie dell'acqua come un pugno. Grendel non ha branchie, e se c'è un posto asciutto in cui può rifugiarsi, è quello.

Il flusso dei tuoi pensieri e il monotono ritmo delle bracciate è però interrotto da uno dei padroni del lago, pronto ad assaltare un invasore: un massiccio serpente marino, terrore dei natanti e dei pescatori.
T'accorgi del movimento di una massa nell'acqua, ma non puoi ripararti dal colpo di frusta che la coda dell'enorme animale ti sferra; un attimo per girarsi in acqua, ed eccolo pronto a attaccare frontalmente, veloce come un falco in picchiata. Quando ti è addosso, riesci ad afferrarlo al collo, e affondi più volte il tuo coltello nelle sue scaglie, fino a che, ferito e spaventato, il serpente si rifugia nelle profondità acquatiche dove dimora.

Hai perso 3 punti di Resistenza meno il totale del tuo *Astio*.

Al fine arrivi in prossimità dell'isola.

Se la somma della tua *Astuzia* e della tua *Sopravvivenza* è 2 o meno, vai al **35**.
Se invece è 3 o più, vai al **31**.

EPILOGO

Giungi al fine alla tana di Grendel, la dimora del Mostro. Oltre quello strapiombo arrivi a una sala ancora più grande di quella precedente: in alto varie aperture lasciano entrare raggi di sole che strabordano la loro luce in tutta la grotta. Forse, se ti fossi arrampicato fino alle cime dell'isolotto, saresti potuto entrare direttamente da una di quelle finestre naturali. Ai lati, vicino alle pareti, innumerevoli scheletri di animali e mostri osservano la scena centrale: Grendel giace riverso sulla schiena.
Ti avvicini con la Hrunting in pugno, ma puoi solo constatare che il tuo Avversario ha lasciato il regno dei vivi da diverse ore. Forse era

già morto ancor prima che tu ti accomiatassi da Unfrid, chi lo sa.
Passi qualche minuto ad osservare in silenzio il corpo.
Nella grotta il silenzio è assoluto. Forse sei l'ultima cosa viva rimasta lì dentro.

Uscisti arrampicandoti con facilità su una parete fino a passare attraverso uno dei lucernai: la salita sembrava quasi predisposta per te. Era una fortuna, ti si rivoltava lo stomaco al solo pensiero di tornare indietro per la via dell'andata.
Una volta fuori, ti ritrovasti a capo dell'isolotto; la morte del grande Grendel sembrava aver messo il lutto a ogni altro abitante della laguna, e quindi non incontrasti alcun ostacolo nuotando fino alla riva.
Unfrid si stava esercitando con la spada, quando raggiungesti l'improvvisato accampamento. Era passata un'ora dall'alba e il sole colorava il cielo con dita rosate.
-Allora? Sei riuscito a sconfiggere il Mostro?- ti chiese appena ti vide arrivare.
Annuisti.
-E come hai fatto?- era ansioso di conoscere lo svolgimento di questa, a suo dire, scontro fra Titani.
Rispondesti che il conflitto non si era rinnovato. Il più delle volte, alla smania di gloria non corrisponde il successo, e spesso al successo non corrisponde la gloria. Ma tu non cercavi la mera fama dei virtuosi, il saluto dei potenti e la riverenza dei semplici. La gente non lo capisce mai, non l'ha mai capito, perché lo fai.
Unfrid non lo capiva, e i Danesi non lo avrebbero capito. A loro bastava un mostro di meno, non un eroe in più.